PAL

TINTIN
DESTINAZIONE AVVENTURA

PlayStation™

http://www.tintin.com

SLES-03459

3546430017814

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

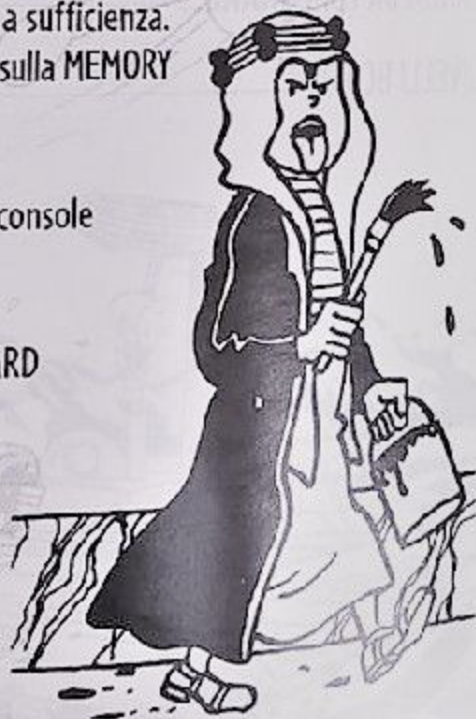
1 Player
Memory Card 1 block
Analog Control Compatible
Vibration Function Compatible

SLES - 03459

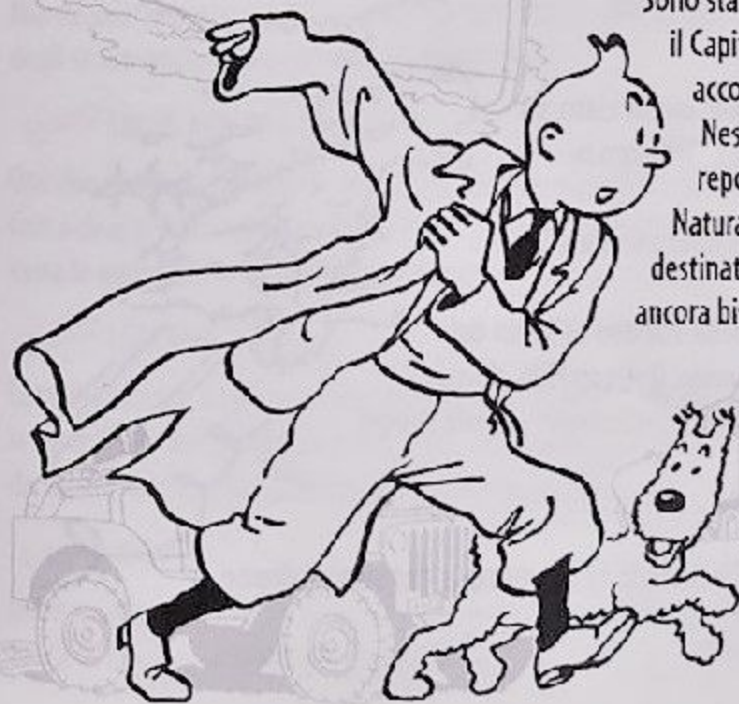
Sommario

Come iniziare

- **1.** Collega la tua console seguendo il manuale d'istruzioni.
- **2.** Controlla che la console sia spenta (OFF) prima di inserire o rimuovere un DISCO.
- **3.** Inserisci il disco "Destinazione Avventura" e chiudi il coperchio.
- **4.** Se vuoi salvare o caricare una partita già salvata, inserisci una MEMORY CARD (Scheda di Memoria) nell'ingresso MEMORY CARD (Scheda di Memoria) 1. Prima di iniziare una partita, assicurati che sulla MEMORY CARD (Scheda di Memoria) ci siano BLOCCHI liberi a sufficienza. "Destinazione Avventura" richiede almeno un BLOCCO libero sulla MEMORY CARD (Scheda di Memoria) per salvare la partita.
- **5.** Inserisci un controller nell'ingresso controller 1 e accendi la console utilizzando il pulsante accensione (ON).

Mi raccomando, non rimuovere nessuna periferica o MEMORY CARD (Scheda di Memoria) mentre la console è accesa!

Come iniziare

CARI AMICI, PERMETTETEVI DI PRESENTARVI LA MIA ULTIMA INVENZIONE!

Sicuramente conoscete tutti il professor Girasole, il geniale inventore che ha sempre pronte brillanti idee per strane e meravigliose macchine, vero? Il professore è, in effetti, un po' duro d'orecchie, ma ciò non gli ha impedito di costruire un grande televisore a colori: il Supercolor Trifone.
Egli ha quindi invitato tutti i suoi amici a Moulinsart, a casa del Capitano Haddock, per una gloriosa dimostrazione della sua nuova creatura.

Sono stati avvertiti tutti: Tintin non poteva mancare, il Capitano, la grande diva Bianca Castafiore, il suo accompagnatore Wagner, la sua amica Irma, Nestore e Milù, il fedele amico del famoso reporter.

Naturalmente, come tutte le invenzioni di Girasole destinate a un grande futuro, anche questa ha ancora bisogno di qualche perfezionamento.

Gli ospiti attendono impazienti mentre il professore armeggia sulla macchina... Milù, stanco di aspettare, cade in un profondo sonno di cagnolino e comincia a sognare tutte le avventure che ha vissuto con Tintin e il Capitano Haddock...

Nei suoi sogni, Milù rivive le sue avventure con Tintin.
La sua fantasia lo riporterà in cinque mondi che hanno visitato insieme:

- L'Isola Nera
- Il tesoro di Rackham il Rosso
- Nel paese dell'oro nero
- Uomini sulla Luna
- Volo 714 destinazione Sydney.

In ognuno di questi mondi troverai diversi livelli: un tracciato, un percorso, uno scontro con il nemico (a parte ne "Il tesoro di Rackham il Rosso") e un livello bonus.
Attraverso questi percorsi e questi tracciati, tu interpreterai il famoso reporter e dovrai raccogliere alcuni gettoni.
Se raccoglierai un numero di gettoni pari a quello stabilito all'inizio del livello, avrai accesso al livello bonus di quel mondo. Qui, con Milù, dovrai dissotterrare il maggior numero di ossa possibile; questo livello è simile in ogni mondo.
Le ossa accumulate ti faranno avere delle gradite sorprese!

I sogni di Milù sono piuttosto confusi. Rivivendo le avventure del suo padrone ti porterà in alcuni mondi molto diversi:

Mondi da esplorare

L'ISOLA NERA:

Durante la sua indagine in casa del dottor Müller, Tintin scopre una organizzazione di falsari; decide dunque di andare in Scozia per svelare il reato.

LA VILLA DI MÜLLER

Vesti i panni di Tintin e imbarcati nelle sue avventure!
Niente paura, ragazzo! Milù sarà lì a guidarti. Ma fai attenzione: degli strani oggetti potrebbero cadere dal cielo!

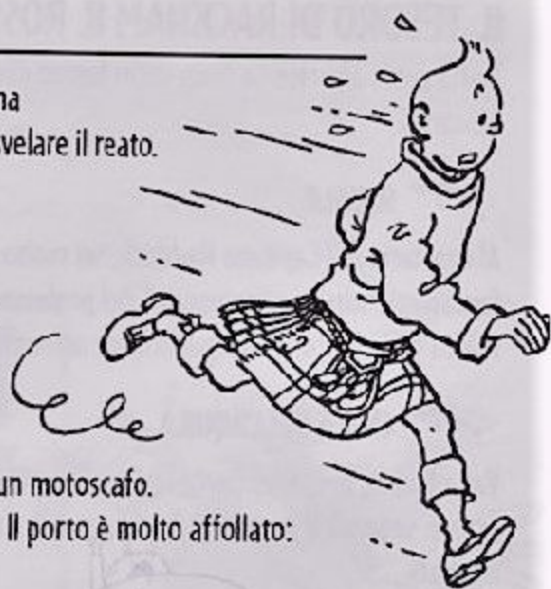
SALPA PER BEN MORE

Ora che indossi un kilt, la tua prima apparizione sarà a bordo di un motoscafo.
Cerca di approdare su una spiaggia lungo le coste dell'Isola Nera. Il porto è molto affollato: evita le altre barche e le boe che ondeggiano sul tuo cammino.

I FALSARI

Fatti strada tra le scogliere e i passaggi sotterranei per raggiungere la stanza in cui i falsari stanno producendo le banconote. Qui, troverai la stanza delle comunicazioni dove potrai chiedere aiuto, ma la strada è resa impervia da moltissimi ostacoli: capre, scogli da scalare... potrà succedere di tutto! Dovrai essere molto abile...

RANKO

Affronta Ranko, la bestia di guardia alla sede dei criminali e alla loro attività illegale.
Cerca di trovare un modo per spaventarlo.

IL TESORO DI RACKHAM IL ROSSO:

Tintin parte alla ricerca di un certo tesoro che, secondo la leggenda, si trova nascosto nel relitto della nave Liocorno.

SQUALI!

Al contrario del Capitano Haddock, sei molto incuriosito da questo aggeggio: prendi dunque il controllo del fantastico "sottomarino squalo" del professor Girasole ed esplora le profondità del mare per ritrovare il relitto della Liocorno. Fai particolare attenzione al propulsore, si potrebbe impigliare nelle alghe!

CROCE DELL'AQUILA

Vai a Ovest, giovane! Cerca la Croce dell'Aquila ai piedi della quale, secondo la leggenda, potrebbe essere sepolto il tesoro di Rackham il Rosso. Incontrerai molte creature marine, spesso non troppo ospitali...

Mondi da esplorare

IL PAESE DELL'ORO NERO:

Tintin si trova in Arabia Saudita per recuperare Abdallah, il figlio dell'Emiro Ben Kalish Ezab rapito dal dottor Müller (l'uomo che era dietro alle operazioni dei falsari sull'Isola Nera).

ATTRAVERSO IL DESERTO

Dai una mano a Dupond e Dupont ad attraversare il deserto. Nonostante i miraggi e i tubi di petrolio in fiamme, dovrai condurli fino alla loro destinazione, o meglio, dovrai condurli a destinazione sani e salvi...

IL FIGLIO DELL'EMIRO

Segui il percorso che ti porterà ad Abdallah. Il piccolo angioletto ha lasciato una scia di trucchetti e birbanterie per le strade della città fino alla camera del palazzo. Attento, potrebbero esploderti in faccia!

MÜLLER

Elimina il dottor Müller utilizzando la sua stessa trappola, raccogli gli esplosivi che ti lancia e fanne buon uso...

UOMINI SULLA LUNA:

Un'altra volta il professor Girasole e le sue invenzioni! Però, grazie a lui e al suo razzo lunare, Tintin e i suoi amici saranno i primi a camminare sulla Luna.

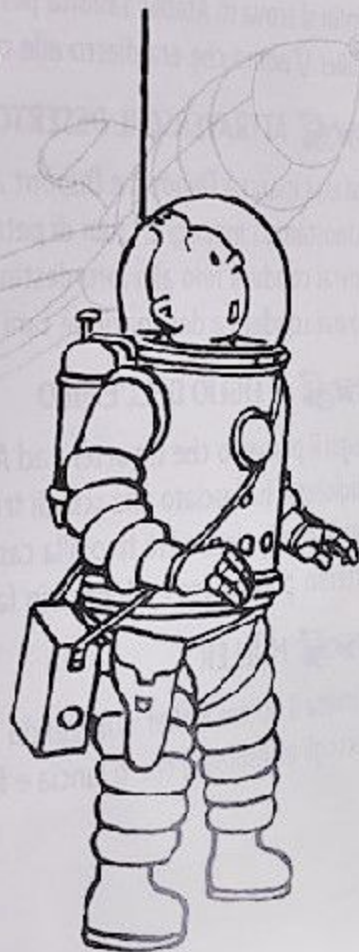
SPEDIZIONE LUNARE

Non correre rischi e cerca di guidare il carro armato lunare fino alla fine del tracciato. Fai attenzione ai meteoriti e alle lastre di ghiaccio che potrebbero farti scivolare via dal percorso...

PERSI SULLA LUNA

Trova Milù, che si è andato a smarrire da qualche parte nel vasto panorama lunare. Stalattiti, meteoriti e lastre di ghiaccio potranno essere duri ostacoli per la tua missione...

JÖRGEN

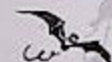
Ora dovrai affrontare Jörgen, che è riuscito a salire sul razzo prima del lancio per sabotare la missione. Disattiva il congegno anti-gravità che lo tiene sospeso in aria (non ti preoccupare per le bottiglie di whisky del Capitano: le ha già messe al sicuro!). Tieniti forte perché da un momento all'altro potresti provare l'emozione di un terremoto lunare!

VOLO 714 DESTINAZIONE SYDNEY:

Tintin parte per l'Australia per assistere a una conferenza assieme al professor Girasole. Ma il pericolo è in agguato... durante il volo i passeggeri sono presi in ostaggio da Rastapopoulos, una vecchia conoscenza di Tintin.

RAPINATORI

Sei ai comandi del famoso Carreidas 160; fa in modo che atterri tutta intera sulla spiaggia, evitando i gabbiani e le barche che potrebbero farti deviare dalla tua direzione.

NEL CUORE DEL VULCANO

Trova un passaggio attraverso l'isola per arrivare al vulcano tuonante. La fauna locale, assieme agli scagnozzi di Rastapopoulos e ai fiumi di lava bollente potranno essere dei duri ostacoli! Dovrai fare appello a tutta la tua abilità per riuscire a passare.

RASTAPOPOULOS

Anche se lui pensa di poterti schiacciare come un miserabile ragno, puoi sistemare i tuoi conti una volta per tutte con Rastapopoulos. Cerca di evitare tutte le brutte sorprese che ha in serbo per te e, se si avvicina, fai attenzione al suo frustino: potrebbe usarlo per metterti al tappeto in un baleno!

Livelli Bonus - Milù

L'OSSO NASCOSTO, UN OSSO DA RACCOGLIERE, UN OSSO!, CACCIA ALL'OSSO, SOLO UN OSSO!

Alla fine di ogni mondo arriverai a un livello bonus.
Per accedere a questo livello, dovrai raccogliere durante il gioco il numero di gettoni indicato nella schermata di selezione del livello.
Per mille balene, non fare lo scansafatiche! Non è così difficile!
All'inizio del livello ti verrà detto quanti te ne occorrono e questo numero sarà il tuo obiettivo!Quando avrai raccolto tutti i gettoni, potrai accedere al livello bonus.

Ed ecco che Milù entra in scena!
Ti aiuterà a dissotterrare tutte le ossa. Dovrai saltare, abbaiare, scavare.
Le ossa che avrai raccolto nel livello bonus saranno convertite in una bottiglia di cloroformio, che sarà sicuramente utile a Tintin nel livello successivo.
Questi livelli bonus ti garantiranno l'accesso al livello finale.
Quando avrai raccolto un buon numero di ossa, avrai viaggiato per i sette mari, scalato vulcani e attraversato il deserto con Tintin, potrai tentare la sorte nel bonus finale.

Il Cane dall'Osso d'Oro
Questo livello è il gran finale di tutte le tue avventure. Ti aspetta una grandissima sorpresa, ma attenzione... sarebbe un vero peccato non trovare ciò che ti meriti così tanto...

Controlli di Gioco

Puoi scegliere la tua lingua all'inizio del gioco (purtroppo, per motivi di tempo, non abbiamo potuto includere il Sildaviano) e procedere al menu principale:

MENU PRINCIPALE:

Puoi scegliere
- **Nuova partita:** inizia una nuova avventura
- **Carica partita:** ritorna alle tue imprese passate, salvate su MEMORY CARD (Scheda di Memoria)
- **Opzioni:** puoi modificare le seguenti opzioni:
  - volume effetti: alza/abbassa il volume degli effetti.
  - Volume musica: alza/abbassa il volume della musica.
  - centra schermo: cambia le impostazioni per lo schermo.
  - difficoltà: gioco facile o normale.
  - configurazione controller: configura il tuo controller (scegli tra le opzioni disponibili).
- **Riconoscimenti**

Per cambiare queste opzioni, usa i tasti direzionali sinistro e destro.
Quando le impostazioni ti soddisfano, conferma con il tasto ⊗.

MENU PAUSA:

Se ti serve una boccata d'aria, puoi attivare la PAUSA premendo il tasto START (avvio).
A questo punto puoi:
- scegliere RIPRENDI per ricominciare a giocare
- modificare le OPZIONI elencate (eccetto "DIFFICOLTÀ")
- abbandonare il livello

CONTROLLI NEL MENU:

Muovi: tasti direzionali

Conferma: tasto ⊗

Ritorna al menu precedente/alla selezione precedente: tasto △

CONTROLLI DI GIOCO:

Nota: se per muoverti preferisci utilizzare la levetta analogica sinistra, entra in modalità analogica (spia: rossa), premendo il tasto modalità ANALOG (analogica).

TINTIN : Per muovere Tintin, usa i tasti con il simbolo:

Mosse speciali:

Striscia a destra: tasto direzionale destro + tasto direzionale giù

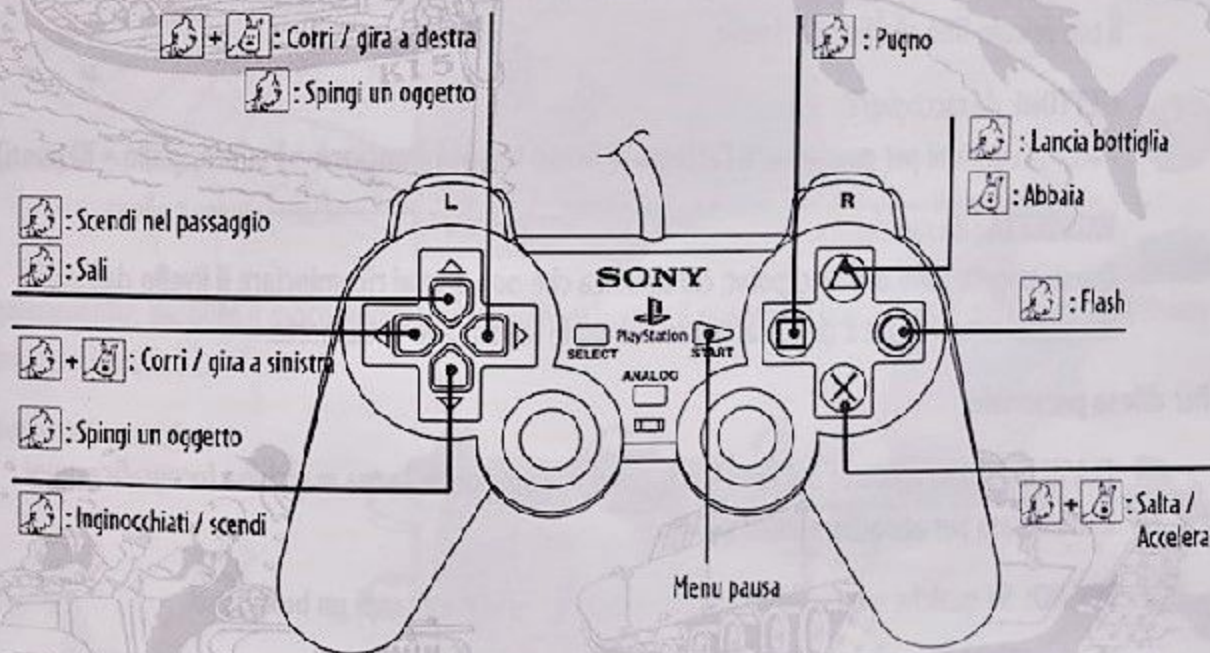
Striscia a sinistra: tasto direzionale sinistro + tasto direzionale giù

Cammina a destra: tasto direzionale destro + tasto R1

Cammina a sinistra: tasto direzionale sinistro + tasto R1

Affronta i tuoi nemici: Per qualsiasi azione tu voglia compiere contro Ranko, Jörgen, Müller o Rastapopoulos, premi il tasto □

MILÙ: Per muovere Milù, usa i tasti con il simbolo:

Livello bonus: per scavare premi il tasto □

Nota: nel livello della Spedizione Lunare, puoi controllare il veicolo lunare usando contemporaneamente la levetta analogica sinistra e la levetta analogica destra.

Alcuni oggetti utili...

I veri reporter sono sempre all'opera: di seguito sono elencati alcuni oggetti che ti aiuteranno a condurre le tue indagini fino in fondo...

SFERE LUMINOSE: raccogli.
Ti dà una graditissima carica di energia se il tuo livello è basso, inoltre permette di guidare il tuo veicolo fino alla fine del livello.

GETTONI: da raccogliere.
Raccogli i gettoni per guadagnarti l'accesso al livello bonus (arancione = 1 punto, giallo = 10 punti).

VALIGETTA : da raccogliere.
Questi oggetti sono dei checkpoint; ciò significa che non dovrai ricominciare il livello dall'inizio, ma potrai ricominciare il gioco dal punto nel quale hai trovato la valigetta.

Per difesa personale:

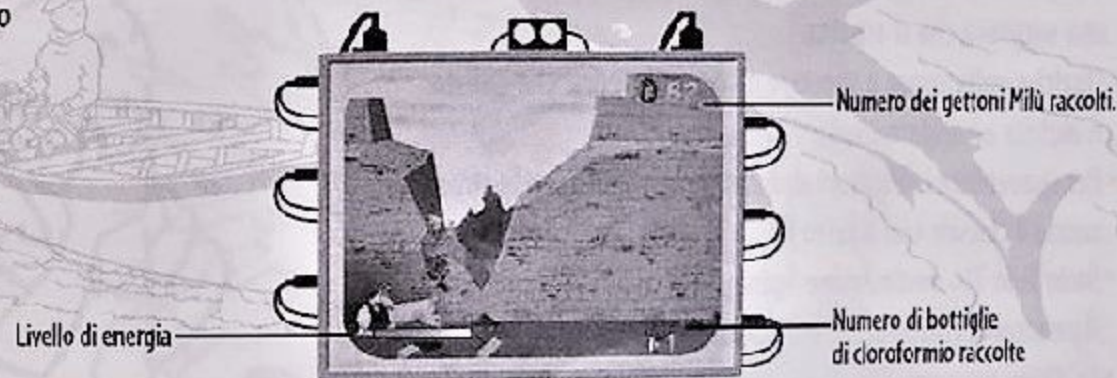
FLASH: Da bravo reporter del Paris Flash, porti sempre con te la tua macchina fotografica: puoi usare il flash per abbagliare i tuoi avversari.

PUGNO: Se qualche nemico ti si para davanti, non esitare a tirargli un bel pugno.

BOTTIGLIE DI CLOROFORMIO: da raccogliere
Ti saranno utili per addormentare i nemici (uomini e animali non sono così diversi).

Alcuni oggetti utili...

Questo è ciò che vedrai sullo schermo:

Sul tracciato

Suggerimento: durante il gioco potrai vedere sullo schermo il numero di bottiglie e di gettoni raccolti finora premendo il tasto R2.

Affrontare i nemici:

Trucchi e suggerimenti

- Se vedi un gettone sopra a una buca, salta! Potrebbe valerne la pena.
- Se il percorso si divide, non frenare la tua curiosità! Potrebbe esserci una sorpresa che ti aspetta.
- Qualche volta prova a spostare gli oggetti, vedrai che questo ti aiuterà ad andare avanti.
- Per spaventare i venditori ambulanti che intralciano la strada, suona il clacson con il tasto R2.
- Se in Volo 714 destinazione Sydney vuoi osservare in dettaglio il panorama sottostante, usa i tasti L1 e R1.
- In alcuni passaggi difficili del tracciato, Milù sarà al tuo fianco per darti qualche consiglio.
- Se qualche pipistrello rimane impigliato nei tuoi vestiti, muoviti a sinistra e a destra velocemente per liberartene.

SALVARE LA PARTITA

Alla fine di ogni livello, ti sarà mostrata una lista dei gettoni Milù che hai raccolto e potrai salvare i tuoi progressi.

Se non vuoi salvare: premi CONTINUA

Se invece vuoi salvare: seleziona SALVA e premi il tasto ◎.

Riconoscimenti

Questo gioco non sarebbe mai esistito senza il talento del creatore delle avventure di Tintin. Considerato come il precursore del fumetto europeo, Hergé ha creato un universo di una ricchezza narrativa fuori dal comune. Nato nel 1929, Tintin è l'eroe di una ventina di avventure la più famosa delle quali, Uomini sulla Luna, ha venduto più di cinque milioni di copie in tutto il mondo. Ciò nonostante, fino alla fine dei suoi giorni (1983), il "padre" di Tintin rimarrà un uomo modesto e riservato di cui il grande pubblico non aveva notizie. Georges Remi era la persona dietro a Hergé, che a sua volta era dietro Tintin.

Se vuoi saperne di più visita il sito: www.tintin.com

MOULINSART
Nick Rodwell
Michel Bareau
Anne Eyberg

INFOGRAMES PARIS HOUSE

Studio Manager
Vincent Baillet

Producer
Anne Dévouassoux
Carole Faure

Lead Designer
Antoine Rodelet

Lead Programmer
Christophe Poudras

Lead Artist
Alexandre So

Programmers
Fabien Fessard
Arnaud Carre
Thierry Costa
Florent Fradet
Guillaume Werlé
Victor Ceitelis
Jean-Charles Meyrignac
David Ingels

Graphic Artists
Philippe Tesson
Gilles Roisin
Cédric Poligné
Pierre Chanut
Fabrice Houlné
Jean-Christophe Drouin
Stéphane Arson
Lionel Caillaud
Aymeric Mugnier

Designers
David Juhens
Bart Zamojski

Story Line
Nicolas Meylaender

INFOGRAMES HEROES

VP I-Heroes
Kerri Orders

Production
Andy Evans
Risa Cohen

Lead Designer
Eric Baptizat

Art Director
Nicolas Pothier

Technical Director
Pierre Crooks

Brand Manager
Eve Wasserman

Product Manager
Béryl Gonnard
Marion Gallavardin

Edition
Patrick Chouzenoux
Béatrice Vrdoljak

Administrative Support
Bénédicte Alleaume
Fabienne Fournet
Noële Rigot

Agent d'assurance
Séraphin Lampion

Quality Assurance Manager
Olivier Robin

Qualitative supervisor
Dominique Morel

Qualitative coordination
Ivan Marguin
Jean-Yves Lapasset

Debugging supervisor
Bruno Trubia

Debugging co-ordination
Christian Ampère
Sébastien Bouzac
Mercedes Sánchez García
Marlous van Vliet

Pre-mastering
Stéphane Enteric

Testers
Dominique Bernet
Franck Challand
Sébastien M'boule
Mohamed Benalioua
Alexis Recoupé
Carl Buchholz
Christophe Labrune
Christopher Evans
Cyril François
Grégory Eche
Régis Philibert

Jet privé
Laszlo Carreidas

Localisation Coordinators
Sarah Bennett
Chrystèle Dozoul
Sylviane Pivot-Chossat
Nicolaï Porsche

Project Coordination
Rebecka Pernered
Sophie Wibaux
Caroline Fauchille
Jérôme Di Tullio

Effets spéciaux :
Abdallah

Musics and Sounds FX par
SHOOTING STAR
composé par Pierre Estève

Cinématics par
EX MACHINA

Special Thanks to
Catherine Simon
Vincent Noiret
Franky Lapierre

"Une Coproduction Infogrames/Moulinsart"